新スター トレック®

～大いなる遺産 IFDの謎を追え～

取扱説明書

スーパーファミコン®

SHVC−XN

●ごあいさつ● このたびは徳間書店のスーパーファミコン用ゲームソフト『新スター トレック®～大いなる遺産 IFDの謎を追え～』をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい方法でご使用ください。また、この取扱説明書は大切に保管してください。

使用上のご注意

⚠ 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS

あなたは、宇宙艦隊の最新鋭艦エンタープライズへの乗船任務を与えられた若き士官。しかも、あなたに艦長としての指揮能力があるかどうかの適性を見るために、エンタープライズの全ての指揮権があなたに託されるというのです！　今回の任務はロミュラン帝国との中立地帯のパトロール。この中立地帯は、１万年前の古代文明の超兵器と言われる『IFD』についての神話が数多く残

されている場所でもあります。そして今、そのIFDをめぐって、ロミュランが不審な行動を見せているという情報が……。あなたはこのロミュランの行動の真相を探り出し、中立地帯の均衡を維持しなければなりません。ピカード艦長以下、乗員達の協力を受けて、必ず任務を達成させてください。宇宙艦隊はあなたの活躍を大いに期待しています。それでは、エンタープライズ発進！

ゲーム・スタート&コントローラーの操作方法

ゲーム・スタート

ゲームカセットをスーパーファミコン本体にセットして電源を入れてください。タイトル画面に続いて、エンタープライズのピカード艦長の航行日誌が登場して、今回の任務の状況を説明してくれるでしょう。✚字ボタンでスクロールさせてメッセージを最後まで読んだら、Ⓐボタンか Ⓧボタンを押してください。画面がエンタープライズのブリッジに切り替わり、実際のゲームが始まります。

■ゲームの続きをプレイする場合には、パスワードが必要となります。詳しくはP.27のパスワード・システムの項をご参照ください。

コントローラーの基本操作

ここでは、ゲーム中に最もよく利用するエンタープライズのブリッジでの操作方法を中心に説明します。スペース・バトルや上陸任務など、別の使い方をする場合には、ゲームの場面ごとにまとめて紹介してありますので、詳しくはそちらをご覧ください。

 ※このソフトは任天堂製コントローラー専用です。

Ⓐボタン…決定ボタン／画面の切り替え
コマンドの決定に使用します。またブリッジから各パートの画面に入る時にも使用します。
（バトル時）フェイザー砲を発射します。
（上陸任務）アイテムを使用します。

Ⓧボタン…キャンセルボタン／画面の切り替え
コマンドのキャンセルに使用します。また各パート画面からブリッジに戻る時、あるいはひとつ前の画面に戻る時にも使用します。

Ⓑボタン…エンタープライズ発進
操舵システムの画面でエンタープライズを発進させる時に使用します。
（バトル時）光子魚雷を発射します。
（上陸任務）アイテムを取る、スイッチを押すetc.

✚ボタン…ブリッジ画面の左右スクロール／カーソルの移動／メッセージのスクロール
エンタープライズ・ブリッジのメイン画面を左右にスクロールさせるのに使用したり、コマンドを選択する時のカーソルの移動に使用します。また、会話メッセージなどを読む時に、文章を上下にスクロールさせるのに使用します。
（バトル時）船体を前進後退・左右旋回させます。
（上陸任務）上陸班のキャラクターを操作します。

Ⓛ／Ⓡボタン…各種ゲージの調整
機関ステーションのパワー配分などのゲージ調整するのに使用します。
（バトル時）補助パワーの配分に使用します。
（上陸任務）使用するアイテムをセレクトします。

Ⓧ＋Ⓨボタン…ブリッジ画面に戻る
各パート画面からいつでもブリッジに戻ることができます。
（バトル時）通信を行い、戦闘を終了します。
（上陸任務）上陸班を艦に転送させます。

スタートボタン…ゲームを一時停止（ポーズ）／再開
ゲームを一時停止／再開する時に使用します。

エンタープライズのブリッジ

ブリッジのメイン画面

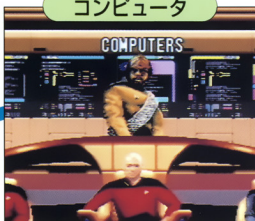
エンタープライズのメイン・ブリッジは、正面のビュー・スクリーンを中心にして、ちょうど円周上に各ステーションが配置されています。通信システムから、船の操縦、機関部の調整まで、あらゆる機能をここから指揮することができます。

✚ …画面左右スクロール
Ⓐ …各パート画面に入る

センサー

作戦室

通信システム

コンピュータ

USS ENTERPRISE
NCC-1701-D

ブリッジ画面
スクロールシステム

コンソール

機関ステーション

転送室

戦闘ステーション

コンソール　PAGE 12

ブリッジ正面のビュー・スクリーンの前に位置するコンソールはエンタープライズの操縦を行う操舵システムのほか、通信システムが備わっています。

作戦室　PAGE 14

エンタープライズの士官たちが作戦会議を行う部屋です。任務についてアドバイスが欲しい時に足を向けてみてください。

センサー　PAGE 14

その時点でエンタープライズから最も近い距離にある惑星や宇宙船などについて、センサーで走査した情報を見ることができます。

コンピュータ　PAGE 15

エンタープライズのライブラリー・コンピュータです。惑星連邦や宇宙艦隊の情報のほか、パスワード・システムも含まれます。

パスワード・システム ➡ P.27

機関ステーション　PAGE 16

エンタープライズのあらゆる機関の整備をここから指示できます。スペース・バトルによって損傷した場合は迅速な修理が必要です。

スペース・バトル ➡ P.20

転送室　PAGE 22

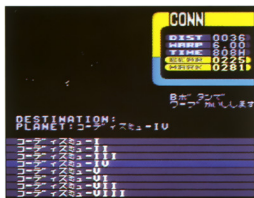
上陸任務のための作戦チームを惑星の地表（もしくは他の宇宙船等）に転送させます。上陸班の編成もここで行います。

上陸任務 ➡ P.23

通信システム　PAGE 11

戦闘ステーション　PAGE 19

基本的なゲームの進行

▲通信には必ず応答すること

1.通信が任務の始まり

惑星からの救援要請や宇宙艦隊の出動命令など、通信によって新たな任務がエンタープライズに伝えられます。

▲目標座標をセットして発進せよ！

2.目的地へ向かって発進

コンソールの操舵システムで目的地の座標をセットしたら、ワープ・スピードを調節して早速発進してください。

▲警戒アラームが鳴ったら戦闘に

3.敵とのスペース・バトル

航行中、敵宇宙船の襲撃を受けることも。ただちに迎撃態勢に入ってください。自動的に戦闘に突入します。

▲上陸任務の内容はさまざま

4.上陸任務

目的地に着いたら、上陸班を編成して転送します。任務の成功は、この上陸班の行動いかんにかかっています。

コンソール／通信システム

✚ …メッセージ上下スクロール
Ⓐ／Ⓧ…ブリッジ画面に戻る

ビュー・スクリーン上部のランプが点滅して通信音が鳴ったら、外部からの通信です。艦隊の指令や救援要請など重要な用件ですから、ただちに通信画面に切り替えましょう。

通信画面

ロミュランの亜空間通信

▲ロミュラン帝国は何を企んでいる？

ゲーム中、ひんぱんに交されるロミュラン帝国の亜空間通信。しかし暗号化されているので通信内容は不明です。解読するためには、何らかの手段で暗号コードの情報を入手する必要があります。

エンタープライズの操縦

コンソール／操舵システム

通信が入っている時以外は、ブリッジ正面のコンソールからⒶボタンで操舵システムにつながり、エンタープライズを自由に操縦することができます。通信で伝えられた目的地の宇宙座標を正確に設定して、ワープ・スピードで発進させてください。緊急を要する任務があなたの到着を待っています。

✚ …航行目標セレクト／ワープ速度セレクト
Ⓐ …航行目標の項目決定
Ⓧ …航行目標の項目キャンセル
Ⓑ …ワープ／通常航行発進
Ⓧ+Ⓨ…ブリッジに戻る

操舵システムの画面

▲到達時間もひと目でわかる

■航行データは、航行中に目的地までの時間や距離の目安になります。

DIST　目的地までの距離光年
WARP　現在のワープ速度
TIME　目的地までの所要時間

エンタープライズの操縦方法

1.航行目標の座標を設定します。

目的地の宇宙座標は、①星団名②恒星名③惑星名④衛星名の順で表されます。例えば「コーディス・アルファⅣB」というのは、「コーディス星団のアルファ星系第Ⅳ惑星の衛星B」を意味します。画面の指示に従って順番にセレクトしていき、航行目標に合わせてください。ミスした時はⓍボタンで1項目前に戻ります。

■目標座標の設定

①CLUSTER：星団
(コラックス、オリエンティス…)
②STAR　：恒星
(アルファ、ベータ、ガンマ…)
③PLANET　：惑星
(Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ…)
④MOON　：衛星
(A、B、C、D、E…)

このゲームで航行可能な星団はコラックス・オリエンティス・コーディス・ピントア・タイトリス・シグニス・ウォーキ・ヴェレニターの8つです。

2.ワープ速度を設定します。

目的地まで何十光年も距離がある場合にはワープ航法を使う必要があります。ワープ速度はあまり遅いと到着まで何カ月もかかってしまいますし、限界速度を越えるとエンジンに大きな負担がかかります。目的地までの距離や所要時間を目安にエンジンの状態などを考慮しながら適切なワープ速度を選んでください。

■ワープ速度の目安

ワープ1
　光速に相当します
ワープ6
　通常の航行スピード
ワープ7～9
　緊急スピードの範囲
ワープ9.3～
　エンジン損傷の恐れがあります
ワープ9.9
　ワープ能力の限界

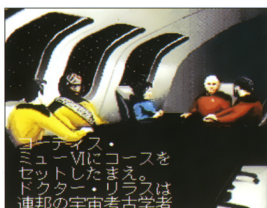
3.Ⓑボタンで発進します！

各設定を終えたらⒷボタンで発進！　画面は自動的にブリッジに戻ります。なお、航行中も航行目標やワープ速度を変更することは自由にできます。再度操舵システムを呼び出して設定し直してください。

▲ワープ航行中のスクリーン

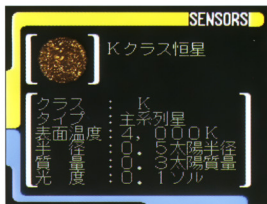
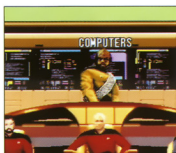
作戦室

✚ …メッセージ上下スクロール
Ⓐ／Ⓧ…ブリッジに戻る

任務の要請があったら、まず作戦室で方針を立てましょう。目標座標の確認、現時点までの情報などを総合して、ピカード艦長が適当なアドバイスを与えてくれることでしょう。また目標に到着してからも、上陸任務に出発する前にもう一度、作戦室に入ってみましょう。新たな情報が入っていたりして、任務達成のヒントが得られるかもしれません。

▲任務のヒントとなる情報があるかも

センサー

✚ …メッセージ上下スクロール
Ⓐ／Ⓧ…ブリッジに戻る

エンタープライズが航行中は周囲の様子をセンサーで走査することができます。エンタープライズから最短距離にある恒星、あるいは軌道上にある惑星、衛星、さらに付近に接近中の宇宙船などについて、得られた情報が常にセンサーに表示されています。ただしワープ航行中の場合には、亜空間の影響のためセンサー類が全く機能しません。

▲惑星や宇宙船をセンサーで走査

コンピュータ

- ✚ …選択肢セレクト
- Ⓐ …選択肢決定
- Ⓧ …選択肢キャンセル
- Ⓧ+Ⓨ…ブリッジに戻る

ライブラリー・コンピュータは各種の情報源として、いつでも自由に利用する事ができます。内容は、エンタープライズの構造などハード類のデータから、惑星連邦や銀河系内の種族の文化、宇宙現象などの天文学・物理学的説明まで、様々なジャンルにわたる情報が盛り込まれています。なお、ゲームのパスワード・システムも含まれていますから、パスワードのチェックあるいはゲームを再開する時にも利用します。

▲エンタープライズの構造などの情報が見られる

⇨パスワード・システムP.27

■ライブラリー・コンピュータ索引項目

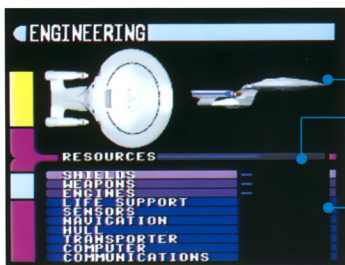
- USSエンタープライズNCC-1701-D
- サイエンス
  - 天文学
  - テクノロジー
- 宇宙艦隊
- カルチャー
- セクター内の宇宙基地
  - スターベース202
  - スターベース205
  - スターベース220
- パスワード・システム
  - 現在のパスワード
  - パスワード入力

エンタープライズの整備

機関ステーション

エンタープライズのワープ・エンジンを始めとする全てのハード類の整備を行う機関部に対して、ブリッジからの指示を送るのがこの機関ステーションです。船の安全な航行や戦闘など非常時に備えて、常にきめ細かいメンテナンスを行っておく必要があるでしょう。

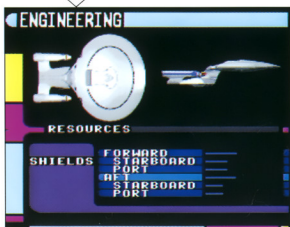
- ✚ ……整備項目セレクト
- Ⓛ／Ⓡ……エネルギー・ゲージ調整
- Ⓐ ……サブ項目へ
- Ⓧ ……キャンセル
- Ⓧ＋Ⓨ……ブリッジへ

機関システムの整備画面

エンタープライズ全体図

RESOURCES（エネルギー総量）

機関システムの整備項目

●サブ項目●

整備項目のうち
■SHIELDS(シールド)
■WEAPONS(兵　装)
■ENGINES(エンジン)
の３つについてはさらにサブ項目に分かれており、より細かくエネルギーの配分を決めることができます。

通常の機関システムの整備

機関システムの整備は、画面中央の青いバーで示されたエネルギー総量を各システムに割りふる形で行います。しかし、通常は戦闘に備えて全て主要機関に割りふっておいて大丈夫です。

■主要機関システム

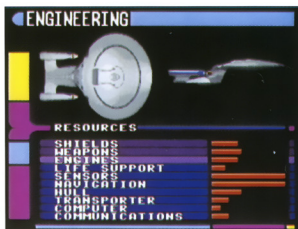
①SHIELDS	シールド
├FORWARD	前方
├STARBOARD	前方右舷
├PORT	前方左舷
├AFT	後方
├STARBOARD	後方右舷
└PORT	後方左舷
②WEAPONS	兵装
├FOR PHASER	前部フェイザー砲
├FOR PHOTON	前部光子魚雷
├AFT PHASER	後部フェイザー砲
└AFT PHOTON	後部光子魚雷
③ENGINES	エンジン
├WARP	ワープ・エンジン
├IMPULSE	インパルス・エンジン
└AUX POWER	補助エンジン

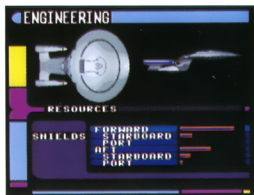
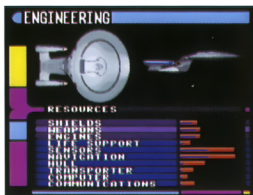
■その他の機関システム

④LIFE SUPPORT	生命維持装置
⑤SENSORS	センサー
⑥NAVIGATION	操舵システム
⑦HULL	船体外装
⑧TRANSPORTER	転送システム
⑨COMPUTER	コンピュータ
⑩COMMUNICATIONS	通信システム

スペース・バトルによるダメージの修復

敵宇宙船の襲撃によって、エンタープライズの各システムが大きなダメージを被ることがあります。この場合はシールド等だけでなく、センサーや生命維持装置など、船の機能に重大な支障をきたす場合がありますから、速やかに修理しなければなりません。

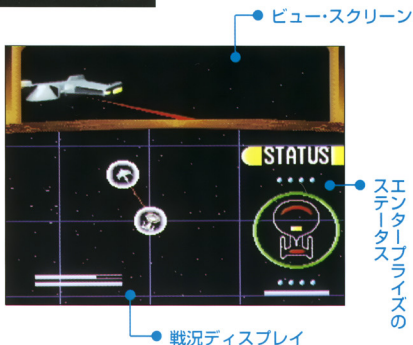
▶赤いゲージが各システムのダメージを示す

■エンタープライズの修理

①通常整備と同じように、エネルギー総量の中から各システムのダメージに応じて、修理に割りふるエネルギー配分を決定します。
②修復にかかる時間は割りふられたエネルギー量が多いほど早くなりますから、どのように配分するかによって船の修理状況は大きく変わってきます。船の修理にはある程度の時間がかかります。
③エンジンのダメージが大きすぎなければ修理中も航行することができますが、再び敵が攻撃してくることもあります。主要機関はできるだけ早く修理したほうがよいでしょう。
④宇宙基地にドック入りすれば、全ての機関システムのダメージは完全に修復されます。　⇨宇宙基地の座標P.27

▲青いゲージで修復エネルギーを配分

▲主要機関はサブ項目までチェック

戦闘ステーション

航行中に、突然警戒アラームが鳴ったら敵宇宙船からの襲撃です！　画面は自動的にバトル画面に切り替わります。

スペース・バトル画面

スペース・バトルでは、あなた自身がエンタープライズを操縦して敵を迎撃しなければなりません。シールドは自動的に船の周囲に張り巡らされますが、敵の攻撃が当たると一時的に弱まっていきますから、攻撃が集中しないように船を旋回させ、フェイザー砲と光子魚雷を使って撃退してください。ここは、あなたの戦闘センスの見せどころです。

- ✚ ……船体の前進・後退・左右旋回
- Ⓐ ……フェイザー砲を発射
- Ⓑ ……光子魚雷を発射
- Ⓡ ……補助パワーをシールドに補給
- Ⓛ ……補助パワーをフェイザー砲に補給
- Ⓧ＋Ⓨ……通信チャンネルを開く（戦闘終了）

船のステータス

①シールド
敵宇宙船の攻撃を防ぎます。攻撃が集中すると部分的に破れて、船体に直接被弾するようになりますが、しばらくすると回復してきます。

②補助エンジン
一時的に強化したい部分にエネルギーを供給します。
- ・Ⓡボタン→シールド
- ・Ⓛボタン→フェイザー砲

③フェイザー砲（前部・後部）
エンタープライズの主砲であるビーム兵器。Ⓐボタンで発射。自動照準で敵を攻撃します。近距離戦に有効。

④光子魚雷（前部・後部）
強力な誘導ミサイル兵器。前方・後方それぞれに4機まで装填可能。下のゲージが残数表示です。Ⓑボタンで発射。

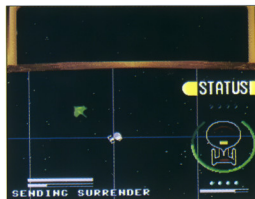
エンタープライズの状況は、常に画面右下の船体図で把握できます。シールドやフェイザー・エネルギーは消耗すると色が暗くなってきますが、時間がたてば再び回復してきます。

戦況ディスプレイ

①エンタープライズの位置
②敵宇宙船の位置
③敵宇宙船のシールド・ダメージ
④敵宇宙船の船体ダメージ
⑤通信メッセージ

画面右下には敵との相対位置など全体的な戦況が示されます。座標マスは敵宇宙船との距離によって変化しますから、接近戦、遠距離攻撃の目安にしてください。敵のシールド状況、全体的ダメージ、また相手からの通信にも目を配りましょう。敵のシールドも時間がたつとどんどん回復してしまいますから、なるべく連続攻撃して早めに決着をつけましょう。

スペース・バトルのコツ

▲船を回して残ったシールドで防ぐ

1.シールドは有効に

シールドが破られた部分に攻撃を受けると被害は甚大。戦闘後の修理も大変です。船を旋回させ、できるだけ残ったシールドで敵の攻撃を防ぎましょう。

▲できるだけ連発して大ダメージを

2.光子魚雷は強力な武器

敵が遠距離にいる時は、光子魚雷の当たる確率も高く、またこちらの回避行動も取りやすいでしょう。前後の発射口を交互に活用して再充填までの時間を稼ぎます。

▲射ち続けるとエネルギー不足に

3.接近戦ではフェイザー砲

接近戦ではフェイザー砲の射ち合いになりますから、パワー不足だと射ち負けることも。ステータス表示の赤い色が暗くなると再チャージまで時間が必要です。

▲通信チャンネルを開いてみよう

4.平和的解決の道も

敵を破壊するだけが戦闘の全てではありません。こちらから停戦を呼びかけてみましょう。ただし捕虜にされる可能性もありますから、決断が必要です。

転送室

目的地に着いたら、いよいよ上 陸班を送り込み、作戦行動を行います。メンバーを選んで転送させましょう。

上陸メンバーの選出画面

■上陸班の選出

①転送室に入ると、ピカード艦長から任務の内容について詳しい説明がされます。

②上陸班は最大4名。それぞれの乗員の能力が下のゲージに表示されますから、任務内容を検討してメンバーを選出します。

③選出には、上陸班のセレクト枠を順番に移動させ、それぞれの枠にメンバーを入れてⒶボタンで決定します。当然ながら別々の枠に同じ人物を入れることはできません。

④メンバーが全員決定したら、再度Ⓐボタンで上陸班転送！

■乗員の能力

TEC（技術能力）
TAC（戦闘能力）
HEA（スタミナ）
STR（強　さ）

Ⓨ＋✚……セレクト枠の移動
✚　……上陸メンバーのセレクト
Ⓐ　……メンバー決定／転送
Ⓧ　……ブリッジに戻る

上陸班の作戦行動

上陸作戦の場合も、あなたが実際にキャラクターを動かして作戦を遂行することになります。任務の内容は宇宙船の機能回復や、未知の惑星遺跡の探検など実に多様。あなたの行動が運命を左右します。

上陸任務の画面

■左下のゲージについて

①ライフ・ゲージは攻撃を受けると減っていき、０になると重傷を負って倒れます。

②フェイザー・ガンのエネルギー残量の部分は、ドクターのみ医療キットの個数を表示します。

Ⓨ＋✚……操作するメンバーのセレクト
Ⓛ／Ⓡ……使用するアイテムのセレクト
Ⓐ　……アイテムを使用
Ⓑ　……アイテムを取る・スイッチを押す・会話をするetc.
Ⓧ＋Ⓨ……エンタープライズに転送する

上陸任務の基本行動

1.操作は一人ずつ

上陸班は4名ですが、プレイヤーが操作できるのは一度に1人ずつ。残りはその場で待機することになります。ただし士官章を持ったキャラは他の仲間を連れて歩くことができます。 ⇨P.26

▲待機中の仲間のポーズも個性的

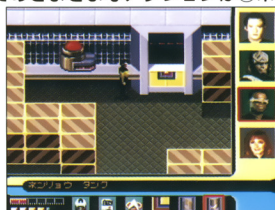
2.待機中の仲間の様子は通信メッセージで

待機中のキャラは無防備な状態になりますが、敵から攻撃を受けた時はその場で自動的に応戦し、状況を通信で伝えてきます。メッセージを受けたら、ただちにプレイするキャラを切り替えて、すばやく対応しましょう。

3.探索はトリコーダーとフェイザー・ガンを使い分けて

周囲の様子を走査したり、アイテムや装置類の判別などを行うのがトリコーダー。敵を攻撃したり、壁を壊したりなどに使うのがフェイザー・ガンです。乗員はこのどちらか（あるいは両方）を携帯してますから、うまく使い分けて探索を進めます。とくに両方を持っているキャラクターはⓁ／Ⓡボタンでアイテムを切り替えることを忘れないようにしましょう。

4.会話をする・スイッチを押す・アイテムを取るetc.

会話をしたり、装置類のスイッチを作動させる、置いてあるアイテムを取るなど、現場でのさまざまなアクションはⒷボタンで行います。なお、アイテムは最大6個まで持つことができます。アイテムを使用する場合はⓁ／ⓇボタンでセレクトしてⒶボタンを押してください。また乗員の間でアイテムを受け渡すことはできません。

▲いろんなアイテムを駆使する場面も

5.フェイザー・ガンとライフ（生命ポイント）は補充可能

▲画面左下の２つのゲージに注意して補充しながら探索を進めよう

画面中に置いてあるエネルギーパックを取ると、フェイザー・ガンのエネルギーがフルチャージされます。また、ハートを取るとライフ・ゲージがフル回復します。とくにダメージの大きいキャラに取らせてあげましょう。

6.医療キットによる治療

▲医療キット３つでライフがフル回復

ドクターは医療キットでメンバーを治療することができます。ただしライフの回復の程度はあまり大きくありませんから、あくまで応急処置のつもりで。なお、アンドロイドであるデータ少佐は医療キットでライフを回復することはできません。 ⇨P.26

7.一時帰艦する場合はⓍ＋Ⓨボタンで転送

上陸任務に行き詰まった時はⓍ＋Ⓨボタンで帰艦が可能です。ただし、その場合は任務は最初からやり直しとなります。

8.主要メンバーが倒れた場合は強制的に帰艦！

一般の乗員が倒れた場合は任務を続行できますが、その乗員は以後の上陸任務に参加できなくなります。主要メンバーが倒れると、上陸班は自動的に帰艦します。ゲームを通じて３回主要メンバーが倒れた場合、もしくはピカード艦長が倒れた場合は無条件でゲーム・オーバーになりますので、注意してください。 ⇨P.28

▲主要メンバーは即任務復帰可能

上陸班が携帯する基本アイテム

フェイザー・ガン

携帯用のレーザー兵器。戦闘能力の高い者が所持します。攻撃のほか、壁の破壊等さまざまな用途に使用できます。またエネルギー・パックを取ると再チャージできます。

▲用途に応じて自動的に調整される

トリコーダー

小型の調査機器。技術力の高い者が所持します。周囲の様子を走査したり、アイテム類の判別などもできます。

医療トリコーダー

ドクター専用のトリコーダーには医療キットが備わっており、メンバーの治療が可能です。患者にタッチしてⒶボタンを押してください。

▲調査対象に向かってⒶボタン

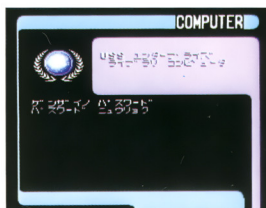
▲医療キットは 3 つ携帯している

士官章(コマンド)

上級士官である主要メンバーが所持しています。これをセレクトして、他のメンバーに触れると、一緒に連れて歩くことができます。複数で移動したいときに便利。

▲解除する時は操作対象を他の人に

ゲームの記録

ゲームの進行状況はパスワードによって記録に取ることができます。パスワードは宇宙基地に立ち寄った時に自動的に得られます。コンピュータにアクセスして「現在のパスワード」を確認してください。

▲コンピュータでパスワードを確認

ゲームの続き

ゲームの続きをプレイする時には、ゲームを立ち上げてから、コンピュータ画面で「パスワード入力」をセレクトし、書きとめておいたパスワードを入力すれば、その時点からゲームを再開することができます。

▲パスワードを入力して再開

宇宙基地（スターベース）

宇宙基地ではパスワードをくれるほかに、船体の修理や光子魚雷の補給も行ってくれます。任務が終わったら必ず立ち寄り、エンタープライズの整備をしておきましょう。

■セクター内の宇宙基地

スターベース202
（シグニス・イプシロンⅠB）

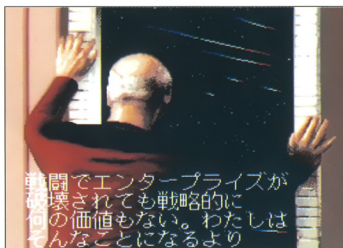
スターベース205
（ウォーキ・ベータⅧB）

スターベース220
（コーディス・ゼータⅤA）

ゲーム・オーバーの条件

全ての任務を達成することが、もちろんベストなエンディングなのですが、エンタープライズの任務は非常に困難を極めます。以下の場合には、残念ながらゲーム・オーバーです。

・スペース・バトルでエンタープライズが破壊された場合
・スペース・バトルで敵の捕虜となってしまった場合
・上陸作戦でピカード艦長が重傷を負って倒れた場合
・ゲームを通じて、総計 3 名の主要メンバーが上陸任務で重傷を負って倒れた場合（⇨主要メンバー紹介はP.34〜35）
・乗員が宇宙艦隊の理念に反するような行為をした場合

宇宙艦隊は、あなたがあらゆる困難を乗り越えて任務を全うすることを期待しています。もし途中でつまづいても、あきらめずにがんばって再チャレンジしてください。

SPECIAL FILE 1
OFFICIAL

新スタートレック®の世界

TNG用語辞典

すでに日本でも各所でTVシリーズが放映され、多くの皆さんが『新スタートレック®』の魅力についてはご存知のはず。ここでは、その『新スタートレック®』の世界の基本的な設定について、このゲームに関わる部分をほんの少しですが、ご紹介いたしましょう。

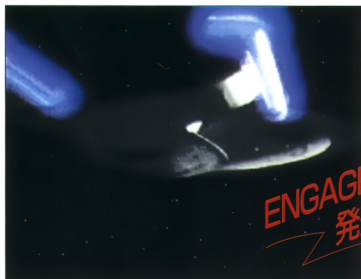
新スター トレック®の世界

新スター トレック® TVシリーズについて

『新スター トレック®』は、アメリカのパラマウント映画社によって制作されたTVドラマで、アメリカでは1987年から94年にかけて7シリーズ、全177話が放映されています。放映中そして終了後も人気は高く、94年11月には完全新作の劇場版も公開され、大ヒットを記録しました。(日本での劇場公開は95年11月末予定)

ここで、この作品の世界設定を紹介しておきましょう。時は24世紀、人類は太陽系のみならず銀河系の広い範囲にその生活圏を広げており、種族の異なる惑星同士とも友好関係を築き上げ、惑星連邦を設立するまでに至っています。

宇宙船エンタープライズは、その惑星連邦がもつ宇宙艦隊に所属する最新鋭ギャラクシー・クラスの大型艦。この船の任務は、宇宙および未知の惑星探査、宇宙地図の作製、救助活動、軍事行動等、様々な任務を遂行することです。また惑星連邦を代表して、連邦未所属の惑星との外交官的役割を果たすことも。そのためエンタープライズの乗員は宇宙艦隊の中でも選りすぐりのエリートなのです。そんな彼らが宇宙で遭遇する様々な未知と謎、ミステリーあり、アクションあり、そしてラブロマンスと、バラエティ豊かな内容がこのドラマの大きな魅力と言えるでしょう。

▲宇宙艦隊がエンタープライズによせる期待は大きい

ゲームに登場する銀河系内の勢力

■惑星連邦（UFP）

惑星連邦(UFP)は、地球やヴァルカンらを中心に惑星政府1600以上が加盟している銀河系内を代表する連邦組織である。設立は地球暦でAD2161年。惑星間の平和を維持するために、連邦条約に基づいて連邦議会、安全保障議会、最高裁判所、そして宇宙艦隊などを運営している。なお惑星連邦に加盟するためには、平和的かつ人権的な政府でなければならない。

■宇宙戦隊（スターフリート）

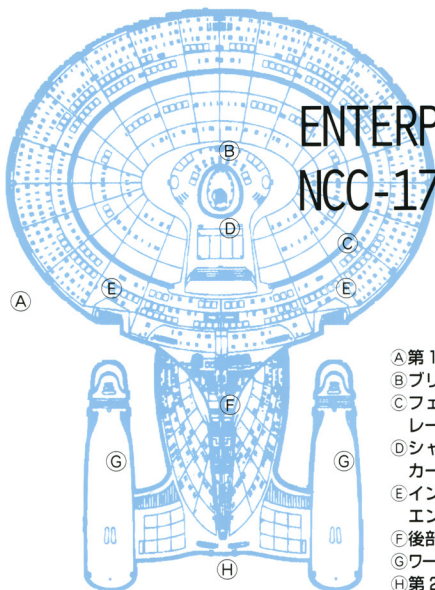
宇宙艦隊は、惑星連邦内の平和の維持を目的として作られた(AD2183年)。その任務は、連邦メンバーの援助とサポート、条約宙域内のパトロール、さらに銀河系内の未探査地域の探検、新しい生命体との遭遇や知識の収集など。エンタープライズはその宇宙艦隊を代表する宇宙船のひとつである。

■ロミュラン帝国

ロミュラン帝国は、銀河系内において惑星連邦にとって最大の敵対勢力である。軍事国家であるため、これまで連邦とのトラブルは常に絶えない。現在、惑星連邦との間には中立地帯が設けられ、不可侵条約を交わしているが、非常に野心的で策略を好む彼らが、侵略を狙っていないという保障はない。

■中立地帯（ニュートラル・ゾーン）

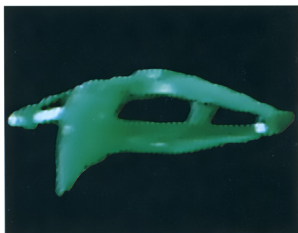
22世紀後半から続いていた惑星連邦とロミュラン帝国との恒常的な戦争状態の後、AD2364年「シャロンの戦い」の結果締結されたアルジェロン条約によって、両者の領土の間に設けられることになったのが現在の中立地帯である。この宙域内での戦闘行為は、条約によって固く禁じられている。

USSエンタープライズ仕様

Ⓐ第１船体
Ⓑブリッジ
Ⓒフェイザー
レールキャノン
Ⓓシャトル
カーゴ・ベイ
Ⓔインパルス・
エンジン
Ⓕ後部光子魚雷
Ⓖワープ・エンジン
Ⓗ第２船体
バトルセクション

■USSエンタープライズ NCC-1701-D

船　名：USSエンタープライズ
船　籍：NCC-1701-D
所　属：惑星連邦宇宙艦隊
クラス：ギャラクシー・クラス
全　長：642m
全　幅：467m
全　高：138m
重　量：3,000,000mt
乗員数：1012名

推進力：ワープ・エンジン　2基
（物質／反物質反応炉）
インパルス・エンジン　4基
補助エンジン　8基
兵　装：フェイザー砲
光子魚雷
シールド：偏向ディフレクター
船体外壁：トリタニウム&デュートリウム
公式就役：宇宙暦40759.5（AD2363年）

ゲームに登場する主要な宇宙船

▲シールドの回復力が早くてしぶとい上に、光子魚雷の連発がキビシイ！

■ロミュラン・ウォーバード

ロミュラン・ウォーバード：デリデックス・クラスに関するデータは、非常に少ない。クローキング（遮蔽）装置によって、相手のセンサーから姿を隠すことができるためである。ただし、遮蔽中は火器が使用できないのが欠点である。

▲より小回りが効くタイプで、接近と遠距離攻撃の間隔が短いようだ

■チョダック船

チョダック人はまったく未知の種族であるために、その宇宙船に関するデータもこれまでのところ存在しない。センサー走査の結果も船の素材、兵装、シールドの種類その他、全てが不明。しかし、攻撃的である点はロミュランと変わりはなく、突然攻撃を仕掛けてくる。

■フェレンギ・マローダー

▲マローダー（略奪船）の名を持つが、フェレンギ人の船は自分の利益にならない攻撃は行わない

■未知の漂流船

▲任務遂行中に発見した漂流船。これもまったく未知の種族のものである。中に生存者はいるのか？

エンタープライズの主要メンバー紹介

宇宙艦隊の中でも最新鋭を誇る宇宙船エンタープライズには、乗員もとくに選りすぐられたエリート達が勤務しています。なかでも、ブリッジ・クルーとしてエンタープライズの指揮系統を預かる上 級士官達は、これまでにもその能力と判断力で幾多の困難な状況を乗り越えてきており、今回の任務でもきっとあなたに惜しみない協力を与えてくれることでしょう。

艦　長

ジャン・リュック・ピカード大佐

地球出身。常に冷静沈着な指揮で部下達の絶対的な信頼を受けている。また惑星間の外交手腕については、連邦内でも高く評価されている。非常に多趣味な人物でもあり、とくに考古学・歴史には非常に詳しい。

作戦能力：戦闘力○、技術力○、耐久力○

副　長

ウィリアム・ライカー中佐

地球出身。艦長の補佐役として、上陸班のリーダーなど活動的な任務が多い。精力的かつ有能、以前中型艦クラスの艦長にという話もあったが、エンタープライズに残ることを決意。フェイザー・ガンの名手。

作戦能力：戦闘力◎、技術力△、耐久力○

第2副長

データ少佐

オミクロン出身。サイバネティクス工学の権威ノニエン・スーン博士によって造られたアンドロイド。強靭なボディと正確無比な陽電子頭脳をもつ彼にとっての興味は、“人間らしさ”である。船内では操船を担当。

作戦能力：戦闘力◎、技術力◎、耐久力◎

機関部長

ジョーディ・ラ・フォージ少佐

地球出身。生まれつき盲目のため"バイザー"と呼ばれる視覚補助装置をつけており、熱感知映像を中心とした通常とは異なる視覚を得ている。機関部門のエキスパートでトリコーダーの分析にも優れる。
作戦能力：戦闘力○、技術力◎、耐久力△

戦闘主任

ウォーフ大尉

クリンゴン出身。"キトマーの大虐殺"で孤児となり、地球人の科学者によって育てられた。クリンゴン人特有の勇猛さで極めて高い戦闘能力を持っている。普段は理性的だが、戦闘に関しては独特の価値観を持つ。
作戦能力：戦闘力◎、技術力△、耐久力◎

医療主任

ビヴァリー・クラッシャー中佐

月出身。エンタープライズの医療部門を統括するドクター。新種のヴィールスに対する治療薬開発などの業績も多数。生化学・サイバネティクスのエキスパート。息子のウェスリーは宇宙艦隊アカデミーに在籍中。
作戦能力：戦闘力△、技術力◎、耐久力○

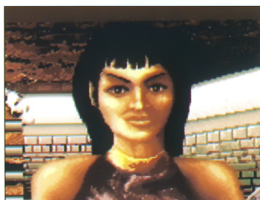
カウンセラー

ディアナ・トロイ少佐

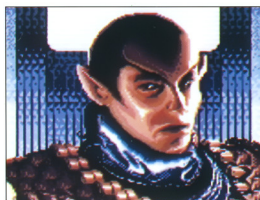
ベタゾイド出身。地球人とベタゾイド人の混血である彼女は、エンパシー(精神感応)能力をもっており、エンタープライズの乗員のカウンセラー、心理学者を務める。また外交時には艦長の相談役として活躍する。
作戦能力：戦闘力○、技術力△、耐久力△

このゲームに登場する宇宙種族

■ヴァルカン人

理性と論理を極めるため感情を排除してしまった種族。旧シリーズのスポック(彼自身は地球人とのハーフであるが)に代表される。知性的な探究や外交分野の要人が多い。

▲ロミュラン人と似ているが理性的

■ロミュラン人

植民時代にヴァルカン人から分化して、全く異なる人間性を持つ結果になってしまった。軍事国家として領土拡大に意欲を燃やす彼らは、野心的で非常に危険な存在である。

▲好戦的で非常に狡猾な種族

■フェレンギ人

宇宙の交易商人とも呼ばれるフェレンギ人の行動原理は、利益を得るか否かが全てだ。惑星連邦には所属しておらず、彼ら独特の倫理で銀河系内の交易を行っている。

▲情報といえどタダでは与えない

■チョダック人

チョダック人は、このゲームに登場するオリジナルの種族である。どう猛で好戦的。その言動からして、侵略を受けた種族はかなり厳しい隷属状態に置かれることになるだろう。

▲ゲーム・オリジナルの種族も登場

SPECIAL FILE 2 SECRET

ゲームのヒント

上陸任務極秘情報

ここから先は特別な情報のページです。特に困難の多い上陸任務に関して、ガイダンス、プレイのコツ、スペシャルQ&Aという構成でヒントを紹介していきます。自力で任務をやり遂げようというあなたは、まずはこの先を読まずにゲームを進めてみてください！

ゲームのヒント

上陸任務ガイダンス

MISSION 1
ドクター・リラス救出作戦

古代遺跡に侵入したロミュラン人を倒して、発掘調査中のドクター・リラスを救出するのが任務です。まずは、プレイの基本をマスターしましょう。

▲フェイザー・ガンの使い方を覚えて

MISSION 2
謎の漂流船の機能を回復

軌道落下中の謎の漂流船の機能を回復させ、墜落を防いでください。破損した機械の部品を船内から探し出して修理し、船の乗員を救助しましょう。

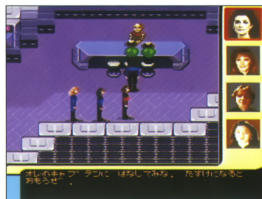
▲各部品を正しい場所にセット

MISSION 3
行方不明の鉱夫たちを探せ

鉱山内で行方不明になった10名の鉱夫たちを探し出してください。鉱山は3層構造でかなり広いので、マッピングしながらくまなく探索しましょう。

▲全部の鉱夫を探すのは大変な作業

MISSION 4
ロミュランの情報を得よ

ロミュランについて重要な情報を持っているというフェレンギ商人。しかし素直に話をしてくれません。どうやって彼を懐柔するかを考えてください。

▲フェレンギ人を懐柔するには？

MISSION 5
ハイジャック船を奪回せよ

輸送船ナカトミ号がハイジャックされた！ どう猛なエイリアン、チョダック人を倒して船の制御を取り戻し、人質を解放してください。

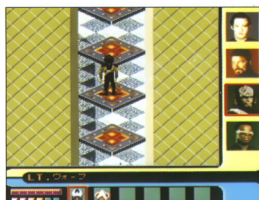
▲ダクトを使って船内を移動しよう

MISSION 6
TAVADの燃料を入手

ドクター・リラスの調査で使用法がわかったTAVADの燃料となる鉱石を手に入れてください。舞台はMISSION 3の鉱山です。必要量を集めればOK。

▲鉱夫たちに話しかけてみよう

MISSION 7
試練のピラミッド

IFDによって与えられた試練のひとつ。さまざまな仕掛けのほどこされたピラミッドの奥深くに隠された『知恵のクリスタル』を見つけ出してください。

▲隠された通路を探し出せ

MISSION 8
氷の神殿

IFDの試練のもうひとつの舞台です。氷に閉ざされた神殿内の奥に『情熱のクリスタル』が置かれています。雪男のような番人をかわして先に進みましょう。

▲左の装置を作動させて川を渡れ

★すべての任務を果たして、最後の試練に挑め！

上陸任務プレイのコツ

上陸任務は任務達成のための最終パート。しかし任務の内容はバリエーションに富んでおり、あなたの能力を限界まで試されることになるでしょう。ここで、少しだけ上陸任務のコツを紹介しましょう。

1. 任務に応じて適切なメンバーを選出しよう

電源の通じてない真っ暗な宇宙船の中で自由に行動できるのは誰か？　任務によってはぜひとも上陸班に必要なメンバーがいる場合もあります。一度転送して周囲の様子を見てから、再度上陸班を編成し直すといった作業も必要になるでしょう。こうした判断は、TVシリーズに精通した方にはすぐピンとくるかもしれませんが、それほど詳しくなくても大丈夫。作戦室のアドバイスや、コンピュータのライブラリーを活用して、ヒントとなる情報を引き出してください。とくに主要メンバーの主だった特徴などはぜひとも調べておきましょう。

▲メンバー選出も大事なポイント

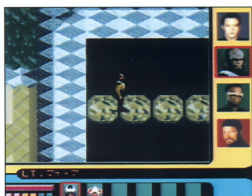
2. 探索ではメンバーの役割分担をハッキリと！

乗員には技術系と戦闘系のふたつのタイプがあります。敵に攻撃された時の耐久力などにも差がありますから、役割分担をハッキリさせ、保安部員が安全を確保してから、技術者がトリコーダーで走査するなど、効率的な探索の手順を考えましょう。またアイテムを見つけた場合に、誰が持って歩くかはよく考えて決めたほうがよいでしょう。

▲個人によって耐久力に差がある

3．別行動を生かして連携プレイもOK

任務の中には、かなり広い範囲を探索しなければならない場所もあります。メンバーをそれぞれ別方向に派遣して探索するとか、道しるべ代わりに要所にメンバーを置いていくなど、別々に行動できるという利点を最大限に利用しましょう。また、ある装置のスイッチが別の部屋にあるという場合には、2人をそれぞれに配置して連携して行動する必要も出てきます。

▲こちらでスイッチを押すと…

▲通路が通行可能になった！

4．フェイザー・ガンで倒せる敵ばかりとは限らない

敵から攻撃された場合にはフェイザー・ガンで応戦する必要があります。ヒューマノイド・タイプは倒すことができますが、モンスター・タイプをフェイザー・ガンで倒すのはちょっと無理。臨機応変に対処しましょう。それから、無抵抗あるいは降伏した相手を攻撃するのはやめたほうがよいでしょう。そういう行動は宇宙艦隊の理念に反するものです。

▲壊しても壊しても次々と再生されるロボット。どこかに制御装置が隠されているかも？

▲フェイザー・ガンを撃つと、ほんの一瞬動きがマヒ。そこをすかさずすりぬけるのは至難の技！

上陸任務スペシャルQ&A

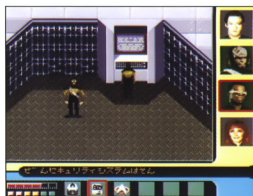
上陸任務のコツを読んでも、実際にプレイしてみるとやはりどうしても行き詰まってしまう箇所は出てくることでしょう。そんな時はこのスペシャルQ&Aのコーナーを参考にして、ぜひとも問題解決の糸口をつかんでください。

Q 〈MISSION 2〉漂流船の中に転送すると真っ暗で、まず何をしたらいいのかわかりません！

A この任務にはメンバーの中に暗闇の中でも行動できる視力をもつ者が必要です。彼がまず最初の室内を探索して、船のメイン電源を回復させるための部品を探してきて、電源をONにしてください。そうすれば室内も明るくなるし、他の部屋へのドアも開くようになって探索の範囲を広げることができます。

▲壊れた部品の予備を探してこよう

Q 〈MISSION 2〉セキュリティ・ロボットは倒しても倒しても再生されるので、なかなかスムーズに探索できません。何とかなりませんか？

A じつは船内には保安室が隠されており、その場所にあるセキュリティ・システムを破壊してしまえば、それ以上ロボットが再生されることはありません。場所のヒントは、メイン・コンピュータのある部屋から右下の方向に行くと、どこかにひびわれのある壁があるはず……。

▲隠れた通路の先に秘密の保安室！

Q 〈MISSION 2〉漂流船の奥のほうに、空気が汚れていてひとつだけ開かないドアがあるんですけど？

A どこかから空気清浄装置を持ってきて接続してやればよいのです。この装置は各ドアのそばに設置されてますから、どんな形かはわかると思います。そういった装置の予備が置いてありそうな場所といえば……。

▲けっこう大きい空気清浄装置だ

Q 〈MISSION 3〉鉱山内を探索中、どんどん生命力が減っていきます。どうしてですか？

A 最初の転送地点で換気ファンのスイッチを入れるまでに、すでに上陸班は多少のダメージを受けています。しかもこのファンは1つだけではないのです。鉱山内は3層構造になっていて、各層に1つずつありますから、エレベーターで層を移動するたびに、まず換気ファンの位置を探し出すことが優先事項となります。このような場合に普通の人間を探索に向かわせるのは非常にリスクが大きいですから、ぜひあの人に行動してもらいましょう。

▲急いで換気ファンの場所を探そう

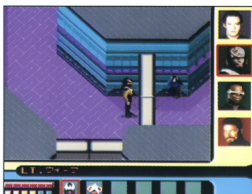
Q 〈MISSION 5〉レーザー・シールドがあちこちにあって、全然先に進めないんですけど？

A シャトル・ベイのすぐ上の機関室に並んでいる4つのボタンがシールドのスイッチですが、これを作動させるにはコンピュータ・キーが必要です。このキーは船内の両端にある貨物室のいちばん奥、赤いスロットに保管

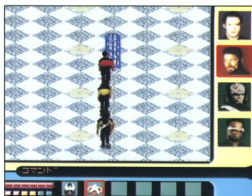
▲スイッチ切り替え係を待機させて

されています。貨物室のレーザーは、奥に行く時はタイミングを図ってノー・ダメージで行けるのですが、戻ってくる時はどうしてもダメージを受けてしまいますから、耐久力のある乗員に行かせるのが賢明です。あとは4つのボタンをうまく操作してシールドを解除し、順番に残りの船内を探索していきましょう。

Q 〈MISSION 5〉人質がいるらしい中央部のドアだけがどうしても開きません。開け方を教えて！

A 中央部のドアを開けるには、ブリッジの指令ステーションにドア・キーを差し込む必要があります。このキーはチョダック人たちが隠し持っているはず。全てのチョダック人を倒し、キーを取り戻してください。

▲人質の姿はそこに見えるのに！

Q 〈MISSION 7〉順番に部屋を通り抜けていったら、突き当たりになってしまったのですが？

A 周りの壁をトリコーダーで調べてみましょう。きっとどこかに次の部屋への手がかりがあるはずです。このピラミッドの内部は、必ずなにかしらの仕掛けがほどこされた小部屋をひとつずつ通り抜けていくという凝った造りになっています。メンバー全員が協力してボタンを押すといった作業もありますから、いろいろ工夫してみてください。

▲トリコーダーで走査してみると…　▲ほかにも不思議な仕掛けが次々と

Q 〈MISSION 7〉 5つのボタンを押すと、飛び石の配置が変わる部屋のクリアのしかたを教えて！

A ここは、地道な作業でがんばってください。ボタンごとに飛び石の配置を方眼紙に描き写しておいて、ボタンを切り替えた時にどこにいれば、落ちないで済むかを考えてみましょう。ただしうまく石を渡っていっても、どこにも出口はないんですけどね。これはちょっとヒドイかも……。右側の壁沿いをトリコーダーで調べてみてください。

▲落ちると最初の場所にワープ！

Q 〈MISSION 7〉 さらにその先にあるドアは、どうやって開けるんですか？

A ごめんなさい、開きません！　つまり、ここまで来た数々の苦労はトラップだったということですね。(ピラミッドにはありがち)

▲ここまで来たのに引き返すの？

先へ進むための正解は、最初の小部屋を抜けた通路にある転送装置を使って、レーザーの飛び交ってる部屋に転送することです。へたに例のドアのところに戻ってなんとか開けてやろうとすると、見えない位置からレーザー攻撃を受けてバッタリということになりかねません。ここは割り切れない思いがしても先に進みましょう。これまでの経験はきっとこの先、どこかで役に立つはずです。それよりレーザー攻撃には気をつけて！　耐久力のないキャラだと2発もくらえばアウトです。タイミングを見計らってレーザーをうまくかわしながら、乗員をひとりも死なせずに先に進むことが重要です。

Q 〈MISSION 7〉 転送装置がいくつもある場所がたくさんあって、どう行けばいいのかわかりません！

A この地獄の転送地帯には総計28個の転送装置があって、たしかに混乱してしまいますね。だから目標地点を教えましょう。右の扉のある場所に出ればOKで、あとはみんなトラップです。ただ途中でどこかに、スイッチがあるはずですから、それだけは必ず取っておきましょう。

▲あとは、この扉の先に進めばOK

Q 〈MISSION 8〉神殿の奥に行くのに硫酸の川があって渡れません。橋を出す機械にカギが必要なようですが、それまでの場所を探しても何もなかったんですが？

A じつは、カギは通路の壁のところどころにある氷の部分に埋まっているのです。フェイザー・ガンで撃てば中から取り出せますが、カギのある場所以外は守衛ロボットが隠れています！　こいつはフェイザー・ガンで倒せますが、なにしろ神殿の南半分は巨大な迷路になっていて、氷の壁はあちこちあるし、番人の雪男(？)は死なないし、しつこいし……。しかも、ここではフェイザーもライフも補充が効かないのですから、ヒントを言ってしまいましょう！　カギのある場所は、ひとつは転送してわりとすぐ近くの小部屋状になったところ、そしてもうひとつは入り組んだ迷路のずーっと奥の中 央部、あの雪男が邪魔しているあたりです。がんばってチャレンジしてください！

▲間違えると守衛ロボットが！

▲クリスタルの場所までもう少し

⚠ 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

■お問い合わせについて■

商品の企画生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社まで御一報ください。
なお、ゲームの攻略法やデータなど内容に関するご質問は誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

〈お問い合わせ先〉
株式会社　**徳間書店**
マルチメディア企画開発部ユーザーサポート係
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 TEL 03-3573-0111（大代表）
●お問い合わせ時間
月～金曜日の13：00から17：00まで（祝日を除きます）

株式会社徳間書店マルチメディア企画開発部
〒105-55　東京都港区東新橋1-1-16
TEL 03-3573-0111（大代表）